



PATENT
Attorney Docket No. 402919/SOEI

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re Application of:

Jun FUJIMOTO

Art Unit: 3711

Application No. 10/735,805

Examiner: Unassigned

Filed: December 16, 2003

For: GAME MANAGEMENT SYSTEM

CLAIM OF PRIORITY

Mail Stop Missing Parts
Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

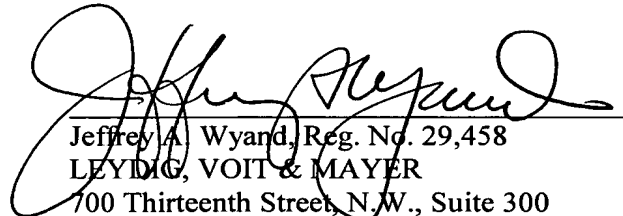
Dear Sir:

In accordance with the provisions of 35 USC 119, Applicant claims the priority of the following application or the applications (if more than one application is set out below):

Application No. JP2002-383347, filed in Japan on December 16,
2002.

Certified copies of the above-listed priority documents are enclosed.

Respectfully submitted,



Jeffrey A. Wyand, Reg. No. 29,458
LEYDIG, VOIT & MAYER
700 Thirteenth Street, N.W., Suite 300
Washington, DC 20005-3960
(202) 737-6770 (telephone)
(202) 737-6776 (facsimile)

Date: March 30, 2004
JAW/maa

Priority Claim (Revised 5/20/03)

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 1 2 月 1 6 日
Date of Application:

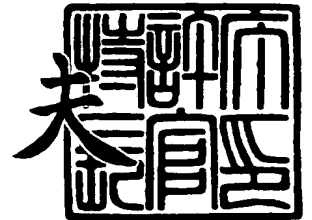
出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 3 8 3 3 4 7
Application Number:
[ST. 10/C] : [J P 2 0 0 2 - 3 8 3 3 4 7]

出 願 人 アルゼ株式会社
Applicant(s):

2 0 0 3 年 1 1 月 1 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫





【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-1069

【あて先】 特許庁長官 殿

【提出日】 平成14年12月16日

【国際特許分類】 G06K 7/00
G06F 15/21

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明フロンティア
ビル A 棟

【氏名】 富士本 淳

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100089381

【弁理士】

【氏名又は名称】 岩木 謙二

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【書類名】 明細書
【発明の名称】 遊技管理システム
【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技テーブル上で行われる複数の遊技カード及び複数の遊技チップを用いた各種遊技を管理する遊技管理システムであって、

前記複数の遊技カードに設けられ、各々の遊技カードを識別するカード識別情報が記録されたカード識別情報記録手段と、

前記複数の遊技チップに設けられ、各々の遊技チップを識別するチップ識別情報が記録されたチップ識別情報記録手段と、

前記遊技テーブルに設けられ、前記各々の遊技カードのカード識別情報記録手段に記録されたカード識別情報、及び前記各々の遊技チップのチップ識別情報記録手段に記録されたチップ識別情報を検出する識別情報検出手段と、

前記識別情報検出手段によって検出された各々のカード識別情報及びチップ識別情報に基づいて、前記遊技テーブル上で行われる各種遊技の少なくとも経緯と結果を一元管理することが可能な管理手段と、を備えていることを特徴とする遊技管理システム。

【請求項 2】 前記各種遊技の経緯には、遊技開始時における遊技カードの配布種類や配布枚数、遊技中における各遊技カードの移動履歴が含まれており、前記各種遊技の結果には、遊技終了時における遊技カードの手持ち種類や手持ち枚数が含まれていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技管理システム。

【請求項 3】 前記各種遊技の経緯には、遊技開始時における遊技チップのベット種類やベット枚数、遊技中における各遊技チップの移動履歴が含まれており、前記各種遊技の結果には、遊技終了時における遊技チップの獲得種類、獲得枚数や獲得金額が含まれていることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技管理システム。

【請求項 4】 前記遊技管理システムには、
各種遊技の参加者を特定することが可能な証明カードと、
前記証明カードを読み取る読取手段と、が設けられていることを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 に記載の遊技管理システム。

【請求項 5】 前記証明カードには、利用者が預けた預託金の額を照会することが可能な預託金照会部が設けられており、前記預託金照会部の照会結果に応じて、各種遊技を行うことが可能であることを特徴とする請求項 4 に記載の遊技管理システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技テーブル上で行われる複数の遊技カード及び遊技チップを用いた各種遊技を管理する遊技管理システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

複数の遊技カード及び遊技チップを用いた各種遊技では、例えば、遊技テーブルを挟んで対向したディーラとプレイヤとの間で遊技カードのやり取りが行われると共に、プレイヤ相互の間では掛け金に応じた遊技チップのやり取りが行われる。このようなカードゲームを行う施設としてカジノホテルが知られており、例えば特開 2000-357272 に示すように、チェックイン時にハウスカード（例えば自己を証明する識別番号が記録された証明カード）を受け取った客は、そのハウスカードを利用することによってホテルの各種施設のサービスを受けることができる。ホテル内のレストランやバーのレジでは、ハウスカードが読み取られることによって支払請求金額がホテルサーバに蓄積され、チェックアウト時に全ての支払請求金額がフロント端末に表示される。また、宿泊期間中におけるホテル外の交通機関をネットワークで結ぶことによってハウスカードの利用が可能となっている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、従来のカジノホテルにおいて、カジノの遊技料は別会計となっており、上述したようなハウスカードを利用することができなかった。この場合、カジノでプレイした遊技の種類や費やした金額等については、チェックインからチェックアウトまでの履歴中に記録できないため、決め細やかなサービスを展開す

ることができないといった問題があった。

【0004】

また、カジノにおける遊技料は全てキャッシュでの支払いが原則であり、クレジットが利かないため、遊技に夢中で際限がなくなってしまう場合、遊技料が払いなくなってしまうといった問題も発生した。

【0005】

更に、遊技カードや遊技チップを偽造し、その偽造カードや偽造チップを遊技中に混入するといった不正遊技や、ディーラーとプレイヤーが共謀して遊技カードを不正に操作するといった不正操作なども多発している。

本発明は、このような問題を解決するために成されており、その目的は、単独のカードで全ての施設を利用することが可能であって且つ、各種遊技の経緯と結果を一括管理することが可能な遊技管理システムを提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】

このような目的を達成するために、遊技テーブル24上で行われる複数の遊技カード26及び複数の遊技チップ28を用いた各種遊技を管理する遊技管理システムであって、前記複数の遊技カードに設けられ、各々の遊技カードを識別するカード識別情報が記録されたカード識別情報記録手段（複数の共振タグ1, 2, 3, 1, 3, 7）と、前記複数の遊技チップに設けられ、各々の遊技チップを識別するチップ識別情報が記録されたチップ識別情報記録手段44と、前記遊技テーブルに設けられ、前記各々の遊技カードのカード識別情報記録手段に記録されたカード識別情報、及び前記各々の遊技チップのチップ識別情報記録手段に記録されたチップ識別情報を検出する識別情報検出手段（30、46）と、前記識別情報検出手段によって検出された各々のカード識別情報及びチップ識別情報に基づいて、前記遊技テーブル上で行われる各種遊技の少なくとも経緯と結果を管理することが可能な管理手段（PTSサーバ66、集計・分析サーバ68、カジノデポジットサーバ72）とを備えている。

【0007】

この場合、前記各種遊技の経緯には、遊技開始時における遊技カードの配布種

類や配布枚数、遊技中における各遊技カードの移動履歴が含まれており、前記各種遊技の結果には、遊技終了時における遊技カードの手持ち種類や手持ち枚数が含まれている。一方、前記各種遊技の経緯には、遊技開始時における遊技チップのベット種類やベット枚数、遊技中における各遊技チップの移動履歴が含まれており、前記各種遊技の結果には、遊技終了時における遊技チップの獲得種類、獲得枚数や獲得金額が含まれている。

【 0 0 0 8 】

また、前記遊技管理システムには、各種遊技の参加者を特定することが可能な証明カード 2 0 と、前記証明カードを読み取る読取手段 6 4 とが設けられている。前記証明カードには、利用者が預けた預託金の額を照会することが可能な預託金照会部 7 0 が設けられており、前記預託金照会部の照会結果に応じて、各種遊技を行うことが可能である。前記証明カードは、前記遊技管理システム以外の各種管理システムとリンク可能であり、少なくとも商品購入時や飲食代の支払時におけるクレジットカードとしての機能を有している。

【 0 0 0 9 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施の形態に係る遊技管理システムについて、添付図面を参照して説明する。

図 1 には、本実施の形態の遊技管理システムが構築されているカジノ／ホテルシステムの構成図が示されている。

ホテルサーバ 2 には、フロント 4 の端末 4 a、レストラン 6 やバー 8 のレジ 6 a、8 a 等の総合管理を行うための各種機能が構築されており、サービスサーバ 1 0 には、ホテル内で行われる各種のショーやイベントの予約・発券を行うための各種機能が構築されている。また、イントラサービスサーバ 1 2 には、ホテル内のイントラネットを管理する機能が構築されており、マルチメディアサーバ 1 4 には、客室 1 6 のセットトップボックス 1 6 a におけるビデオオンデマンドやゲームオンデマンドに応じた機能が構築されている。

【 0 0 1 0 】

ハウスカードサーバ 1 8 は、ハウスカードと称する証明カード 2 0（ホテルに

滞在する客を特定することが可能なカード) の管理や個人口座の管理などを行うための各種機能が構築されている。カジノ／ホテルにチェックインした客には、フロント 4 のカード発券機 4 b によって、その客を特定するための証明カード (ハウスカード) 2 0 が発券され、それ以降カジノ／ホテル内において、証明カード 2 0 を提示してチェックを受けることにより全ての施設の利用が可能となる。例えばホテル内のレストラン 6 やバー 8 のレジ 6 a, 8 a では、証明カード 2 0 がカードリーダー 6 b, 8 b で読み取られることによって支払請求金額がホテルサーバ 2 に蓄積され、チェックアウト時に全ての支払請求金額がフロント 4 の端末 4 a に表示される。即ち、証明カード 2 0 は、後述する遊技管理システム以外の各種管理システムとリンク可能であり、少なくとも商品購入時や飲食代の支払時におけるクレジットカードとしての機能を有している。

【0 0 1 1】

このようなカジノ／ホテルシステムの遊技管理システムには、カジノ 2 2 における各遊技テーブル 2 4 上で行われる各種遊技を管理するための各種機能が構築されている。なお、以下の説明において、遊技テーブル 2 4 上では、図 2 (a) に示すように、複数の遊技カード 2 6 及び遊技チップ 2 8 を用いたカードゲームが行われるものとする。

【0 0 1 2】

このような遊技管理システムは、複数の遊技カード 2 6 に設けられ、各々の遊技カード 2 6 のカード識別情報が記録されたカード識別情報記録手段と、複数の遊技チップ 2 8 に設けられ、各々の遊技チップ 2 8 のチップ識別情報が記録されたチップ識別情報記録手段と、遊技テーブル 2 4 に設けられ、各々の遊技カード 2 6 のカード識別情報記録手段に記録されたカード識別情報、及び各々の遊技チップ 2 8 のチップ識別情報記録手段に記録されたチップ識別情報を検出する識別情報検出手段と、識別情報検出手段によって検出された各々のカード識別情報及びチップ識別情報に基づいて、遊技テーブル 2 4 上で行われる各種遊技の少なくとも経緯と結果を管理することが可能な管理手段 (後述する P T S サーバ 6 6、集計・分析サーバ 6 8、カジノデポジットサーバ 7 2) とを備えている。

【0 0 1 3】

本実施の形態では、複数の遊技カード 26 として 54 枚から成るトランプを想定しており、カード識別情報記録手段は、各遊技カード（トランプ）26 に設けられている。カード識別情報記録手段として、例えば図 2（b）に示すように、個々のトランプ 26（26 a，26 b 参照）に対して 2 個以上の共振タグ（ハート A トランプ 26 a に共振タグ 1，2，3、ハート 10 トランプ 26 b に共振タグ 1，3，7）をそれぞれ配設する。この場合、2 個以上の共振タグの組み合わせによって各々のトランプ 26 のカード識別情報が構成される。そして、これら共振タグから発信した各エコー波（F1，F2，F3、F1，F3，F7）を検出することによって、複数のトランプの中から特定のトランプ（26 a，26 b）を判別することができる。

【0014】

図 2（a），（b）に示すように、カード識別情報記録手段に記録されたカード識別情報を検出する識別情報検出手段 30 は、ディーラー D 及び各参加者 P1，P2，P3 近傍の遊技テーブル 24 に設けられている。

識別情報検出手段 30 には、複数の共振タグ（例えば 1，2，3、1，3，7）からエコー波（F1，F2，F3、F1，F3，F7）を発信させるための電磁波（W1，W2，W3，W4，W5，W6，W7，W8）を複数のトランプ 26（26 a，26 b）に向けて送信する送信回路 32 と、電磁波（W1，W2，W3，W4，W5，W6，W7，W8）の周波数（f1，f2，f3，f4，f5，f6，f7，f8）を設定して登録する周波数登録部 34 と、周波数登録部 34 に登録された各々の周波数に対応した電磁波を送信回路 32 から送信させる送信回路制御部 36 と、周波数登録部 34 に登録された周波数の中から 2 以上の周波数の組み合わせ（例えば f1，f2，f3、f1，f3，f7）を選択し、選択した 2 以上の周波数を複数のトランプ 26（26 a，26 b）のそれぞれに個別に対応付けて登録するカード対応周波数登録部 38 と、送信回路 32 から電磁波（W1，W2，W3，W4，W5，W6，W7，W8）が送信された際に、複数の共振タグ（1，2，3、1，3，7）から発信した各エコー波（F1，F2，F3、F1，F3，F7）を受信する受信回路 40 と、受信回路 40 で受信した各エコー波（F1，F2，F3、F1，F3，F7）の周波数（f1，f2

、 f_3 、 f_1 、 f_3 、 f_7)を周波数登録部34に登録されている周波数(f_1 、 f_2 、 f_3 、 f_4 、 f_5 、 f_6 、 f_7 、 f_8)に基づいて解析し、その解析した各周波数(f_1 、 f_2 、 f_3 、 f_1 、 f_3 、 f_7)とカード対応周波数登録部38に登録された複数のトランプ26(26a、26b)とを照合する解析照合部42とが設けられている。

【0015】

最小数の共振タグで54枚のトランプの種類を判別するためには、互いに異なる周波数のエコー波を発信する8個の共振タグが必要であり、その場合、各トランプには、3個の共振タグを組み合わせる(8C3=56)配設すれば良い。また、11個の共振タグを用いる場合には、2個の共振タグを組み合わせる(11C2=55)各トランプに配設すれば良い。

【0016】

ここでは、8個の共振タグ(図面には1、2、3、7のみ示すが、実際には1～8)を用いて54枚から成るトランプのそれぞれに3個の共振タグを組み合わせる配設した場合を想定する。この場合、識別情報検出手段30の周波数登録部34には、8個の共振タグを励振させるための8種類の周波数(f_1 、 f_2 、 f_3 、 f_4 、 f_5 、 f_6 、 f_7 、 f_8)が登録される。また、カード対応周波数登録部38には、周波数登録部34に登録された8種類の周波数の中から3種類の周波数が組み合わせられて選択され、選択した3種類の周波数が各々のトランプに対応付けて登録される。例えばハートAは周波数(f_1 、 f_2 、 f_3)で対応付けられ、また、ハート10は周波数(f_1 、 f_3 、 f_7)で対応付けられる。この場合、3個の共振タグから発信した各エコー波の周波数が(f_1 、 f_2 、 f_3)であれば、解析照合部42において、そのカードはハートAであると判別され、また、3個の共振タグから発信した各エコー波の周波数が(f_1 、 f_3 、 f_7)であれば、解析照合部42において、そのカードはハート10であると判別されることになる。

【0017】

また、図2(c)に示すように、各々の遊技チップ28のチップ識別情報が記録されたチップ識別情報記録手段44は、超小型無線IDタグとして各遊技チッ

プ 28 に埋め込まれている。超小型無線 ID タグ 44 には、遊技チップ 28 の価値（1ドル、5ドル、10ドル等）や固有番号（遊技チップを識別する番号）などが登録されている。また、チップ識別情報記録手段 44 に記録されたチップ識別情報を検出する識別情報検出手段 46 は、ディーラー D 及び各参加者 P1, P2 P3 近傍の遊技テーブル 24 に設けられている。

【0018】

識別情報検出手段 46 は、ID 読取装置とチップ計量装置 60 とから構成されており、ID 読取装置は、X 側スキンドライバ 48 から互いに平行に延出した X 側送信アンテナ 50 及び X 側受信アンテナ 52 と、Y 側スキンドライバ 54 から互いに平行に延出した Y 側送信アンテナ 56 及び Y 側受信アンテナ 58 とを直交配置して構成されている。

【0019】

この ID 読取装置によれば、遊技チップ 28 が遊技テーブル 24（識別情報検出手段 46）にベットされた状態で X 側送信アンテナ 50 及び Y 側送信アンテナ 56 からスキャン電波を発信させると、アンテナ相互のクロスポイント付近に電波が発生する。この電波は、X 側受信アンテナ 52 及び Y 側受信アンテナ 58 で受信されるが、クロスポイント付近に遊技チップ 28 がベットされていると、遊技チップ 28 の誘電体化によるインピーダンスの変化が生じ、その結果、受信状態が変化する。この変化状態を検出することによって、遊技チップ 28 の有無が判断される。同時に、超小型無線 ID タグ 44 からの信号が X 側受信アンテナ 52 及び Y 側受信アンテナ 58 で受信されることによって、遊技チップ 28 の価値（1ドル、5ドル、10ドル等）や固有番号（遊技チップを識別する番号）などが読み出される。

【0020】

また、チップ計量装置 60 は、ベット領域を覆うように配置されており、例えば半導体圧力センサ等の電子計量計を適用することが可能である。チップ計量装置 60 には、遊技チップ一枚当たりのチップ重量が記録されており、総計量値をチップ重量で割ることによってベットされた遊技チップ 28 の枚数を算出することができる。

【0021】

このような遊技管理システムにおいて、カジノ 22（図 1）でのカードゲームを希望する者は、上述した証明カード 20 を持ってカジノに入場した際、遊技チップ発行／精算機 62 で所望枚数の遊技チップ 28 を入手した後、遊技テーブル 24 の読取手段 64 に証明カード 20 をセットする。このとき、読取手段 64 が証明カード 20 の内容を読み取って、その者を特定し、参加者として認識する。読取手段 64 による認識データは、PTS（プレーヤートラッキングシステム）サーバ 66 に送られ、現在のゲームにおける参加者 P1, P2, P3 として登録される。なお、読取方法は、証明カード 20 の記録方式（磁気記録、光記録）に応じて任意に設定（磁気的な読取方法、光学的な読取方法）することが可能である。

【0022】

そして図 3（a）に示すように、遊技開始時にディーラー D から遊技カード（トランプ）26 が配られると、識別情報検出手段 30 によってトランプ 26 の種類や枚数が検出され、その検出データが PTS サーバ 66 に送信される。遊技中においては、ディーラー D と参加者 P1, P2, P3 との間でやり取りされるトランプ 26 の移動履歴が識別情報検出手段 30 によって順次検出され、その検出データが PTS サーバ 66 に送信される。つまり、遊技テーブル 24 の識別情報検出手段 30 を経由させるだけで、トランプ 26 の移動経路や移動方向が容易に且つ正確に検出される。そして遊技終了時には、トランプ 26 の手持ち種類や手持ち枚数が識別情報検出手段 30 によって検出され、その検出データが PTS サーバ 66 に送信される。この結果、カードゲームにおけるトランプ 20 の全経緯が PTS サーバ 66 に順次登録され、集計・分析サーバ 68 で一元管理されることになる。

【0023】

また、図 3（b）に示すように、カードゲーム中にベットされた遊技チップ 28 は、識別情報検出手段 46（ID 読取装置）によって常時検出されており、その遊技チップ 28 の価値（1ドル、5ドル、10ドル等）や固有番号（遊技チップを識別する番号）などが読み取られる。同時に、チップ計量装置 60 によって

遊技チップ 28 のベット枚数が正確に算出される。この結果、遊技終了時における遊技チップ 28 の獲得種類、獲得枚数や獲得金額を短時間に且つ正確に算出することが可能となる。これらのデータは、遊技開始から終了に至るまで、全て P T S サーバ 66 に順次登録され、集計・分析サーバ 68 で一元管理されることになる。

【0024】

なお、上述した実施の形態では、遊技チップ 28 を直接ベットさせているが、証明カード 20 には、利用者が預けた預託金の額を照会することが可能な預託金照会部 70（図 1）が設けられているため、遊技チップ 28 の代わりに預託金照会部 70 の照会結果に応じて、各種遊技即ちカードゲームを行うことができる。この場合、参加者 P 1，P 2，P 3 は、各人の手元にある図示しない掛け金入力手段（テンキー等）によって任意の金額をベットすることができる。そして、ベットした掛け金は、上記の遊技チップ 28 の場合と同様に、全て P T S サーバ 66 に順次登録され、集計・分析サーバ 68 で一元管理されることになる。なお、カジノ内のデポジットの管理は、カジノデポジットサーバ 72（図 1）で一括管理されており、ゲーム結果の得点に従ったデポジット残高の更新処理や、新規にデポジットを希望する場合の支払い処理などもキャッシュレスで行うことができる。

【0025】

以上、本実施の形態の遊技管理システムによれば、遊技開始から終了に至るまでの遊技カード 26 及び遊技チップ 28 の全ての履歴を管理することができるため、従来発生したような不正遊技や不正操作を無くすることができる。具体的に説明すると、各々の遊技カード 26 や遊技チップ 28 は、識別情報検出手段 30 によって常時監視されているため、遊技中に偽造カードや偽造チップが混入した場合には、即座に偽造物混入が判明できるため、不正遊技を無くすることができる。また、ディーラー D と参加者 P 1，P 2，P 3 が共謀して遊技カード 26 を不正に操作した場合でも、識別情報検出手段 30 によって検出された遊技カード 26 の履歴に基づいて、不正操作の時間とその時の遊技カード 26 の流れを正確に把握することができる。このため不正操作を無くすることができる。

【0026】

また、本実施の形態によれば、ホテルチェックイン時に渡される証明カード（ハウスカード）20で全ての施設を利用できるため、従来ではできなかった決め細やかなサービスを展開することができる。特に、従来ではカジノの遊技料は別会計であったため、カジノ利用者は資金を自己管理しなければならず煩に耐えなかったが、証明カード20によりチェックアウト時の一括精算が可能となり、カジノ利用者の負担を軽減することができる。

更に、証明カード20のデPOSIT機能を利用することによって、遊技の際限がなくなるといったような事態を回避することが可能となり、度を越えた負け越しを無くし、安心してゲームに興じることができる。

【0027】

なお、特に説明は省略したが、カジノ22に設けられたルーレット74やスロット76等の遊技機も証明カード20で利用可能であると共に、それらの遊技履歴も例えば図3に示すような形式でPTSサーバ66に登録して一元管理することが可能である。

【0028】**【発明の効果】**

本発明によれば、遊技テーブル上で行われる各種遊技の少なくとも経緯と結果とを一元管理することが可能な遊技管理システムを実現することができる。

【図面の簡単な説明】**【図1】**

本発明の一実施の形態に係る遊技管理システムが構築されているカジノ／ホテルシステムの構成図。

【図2】

（a）は、遊技テーブル上、複数の遊技カード及び遊技チップを用いたカードゲームが行われている状態を示す図、（b）は、遊技カードのカード識別情報を検出するための構成を示す図、（c）は、遊技チップのチップ識別情報を検出するための構成を示す図。

【図3】

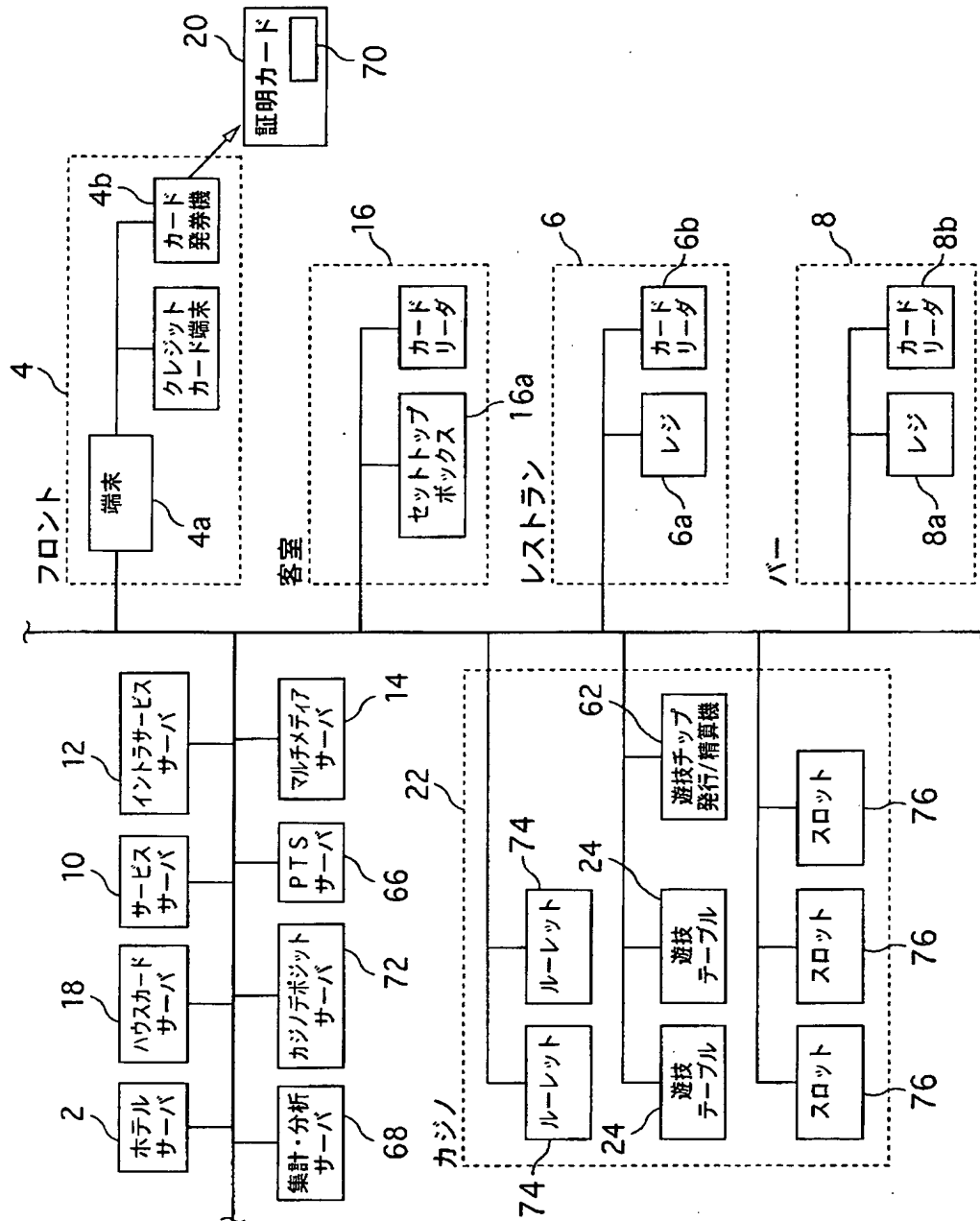
(a) は、遊技カードの全履歴が登録されて管理されている状態を示す図、
b) は、遊技チップの全履歴が登録されて管理されている状態を示す図。

【符号の説明】

- 1, 2, 3, 1, 3, 7 共振タグ (カード識別情報記録手段)
- 2 4 遊技テーブル
- 2 6 遊技カード
- 2 8 遊技チップ
- 3 0、4 6 識別情報検出手段
- 4 4 チップ識別情報記録手段

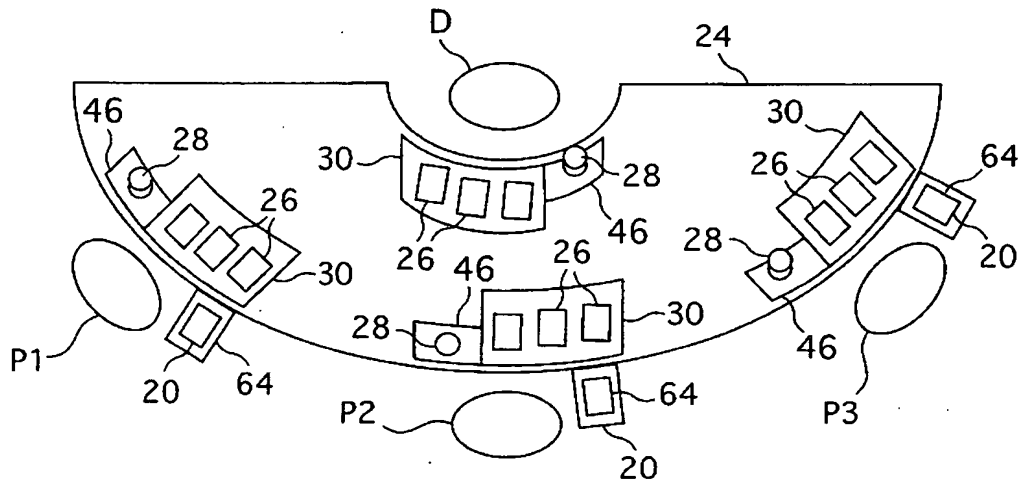
【書類名】 図面

【図 1】

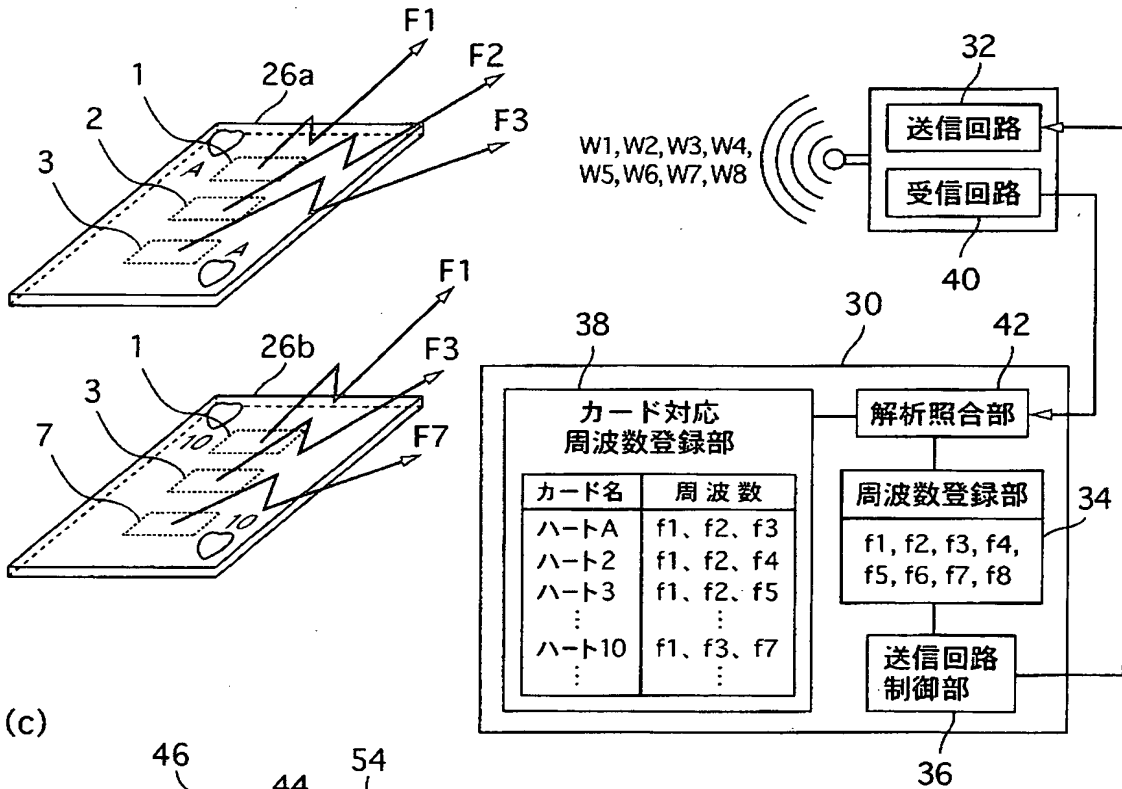


【図 2】

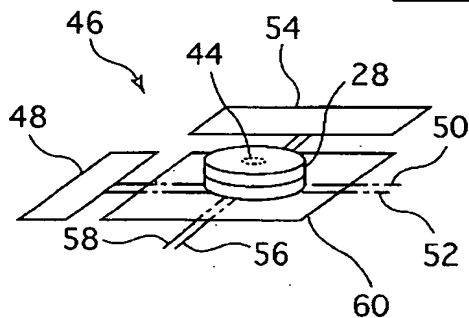
(a)



(b)



(c)



【図 3】

(a)

PTSサーバ 66

現在のゲーム	構成員	遊技開始時		遊技中	遊技終了時	
		遊技カード 配付種類	遊技カード 配付枚数	遊技カード 移動履歴	遊技カード 手持ち種類	遊技カード 手持ち枚数
	参加者 P1	♥A, ♦2, ♣5	3	♥A→♠2 ♦2→♣8 ⋮	♠2, ♣8, ♣5	3
	参加者 P2	♥7, ♦A, ♠Q	3	♥7→♠2 ♦A→♣9 ⋮	♠2, ♣9, ♠Q	3
	参加者 P3	♥5, ♣7, ♠8	3	♥5→♠3 ♣7→♣K ⋮	♠3, ♣K, ♠8	3
	ディーラー D	♥3, ♣J, ♠2	3	♥3→♠3 ♣J→♣3 ⋮	♠3, ♣3, ♠2	3

(b)

PTSサーバ 66

現在のゲーム	参加者	遊技開始時		遊技中	遊技終了時	
		遊技チップ ベット種類	遊技チップ ベット枚数	遊技チップ 移動履歴	遊技チップ 獲得種類	遊技チップ 獲得枚数
	参加者 P1	1\$, 10\$	2	参加者P2へ ⋮	0\$	0
	参加者 P2	1\$	1	1\$×3, 10\$ ⋮	1\$×3, 5\$, 10\$×3	7
	参加者 P3	1\$, 10\$	2	参加者P2へ ⋮	0\$	0
	ディーラー D	5\$, 10\$	2	参加者P2へ ⋮	0\$	0

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 単独のカードで全ての施設を利用することが可能であって且つ、各種遊技の経緯と結果を一括管理することが可能な遊技管理システムを提供する。

【解決手段】 遊技テーブル 2 4 上で行われる複数の遊技カード 2 6 及び複数の遊技チップ 2 8 を用いた各種遊技を管理する遊技管理システムであって、各遊技カードを識別するカード識別情報が記録されたカード識別情報記録手段（共振タグ 1, 2, 3、1, 3, 7）と、各遊技チップを識別するチップ識別情報が記録されたチップ識別情報記録手段 4 4 と、カード識別情報記録手段に記録されたカード識別情報、及びチップ識別情報記録手段に記録されたチップ識別情報を検出する識別情報検出手段（3 0、4 6）と、識別情報検出手段によって検出された各々のカード識別情報及びチップ識別情報に基づいて、遊技テーブル上で行われる各種遊技の少なくとも経緯と結果を管理することが可能な管理手段とを備えている。

【選択図】 図 2

特願 2 0 0 2 - 3 8 3 3 4 7

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社